

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	エレメンタリスト	Lv.1:		レベル	28
サポートクラス	セージ	Lv.1:	カンナギ	性別	男
称号クラス				年齢	17
種族	ヒューリン			境遇	師匠
出自 (効果)	魔術師			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	14	17	38	18	18	32
ボーナス	5	4	5	12	6	6	10
クラス修正	0	2	2	3	3	1	2
他修正							
能力値	5	6	7	15	9	7	12

HP	181
MP	296
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ミスティックロッド	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手	ミスティックシールド					3	3	-2	0
頭部	闇祓いの頭飾り				1	4			
胴部	ミスティックガープ					6	3	0	0
補助	闇祓いの腕輪				1	1	3		
装身具	闇祓いの勾玉								
能力値			6	0	7	0	7	16	10
スキル									
その他									
総計(右)			6	0	9	14	16	14	10
総計(左)			6	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9			9	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	15	6		21	+ 4 d
アイテム鑑定	15	6		21	+ 2 d
魔術判定	15	9		24	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	6			6	+ d

所持品	
HMPポーション	防寒着 (マグロ用)
上位治癒符	
上位呪壁符	
上位大壁符	
HHPポーション	
ポーションホルダー	
異次元バック	
陸マグロ	
募金	
お土産	

現在重量:	22	所持金:	560272	預金・借金:	
最大重量:	39				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1							
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果:	魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。							
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1d、ダメージは2d+5 (風属性の魔法ダメージ) を与える							
セイクリッドダンス	5	1	メジャー		自身	精神	シナリオSL回	
効果:	行う判定に+1dする。クリンナップごとにMPを5点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する							
エアリアルセイバー	5		パッシヴ		自身			
効果:	風属性の魔法ダメージに+ (SL*4) する							
コールゴッド: ツキヨミ	5	1	マイナー		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果:	セイクリッドダンス効果中のみ使用可能。メインプロセスで行う魔術に対し、対象はリアクションを行えない							
コンセントレイション	1		パッシヴ		自身			
効果:	魔術判定に+1d							
セイクリッドソング	5		セットアップ		自身	自動成功		
効果:	カンナギのスキルのコストを-SL (最低1) する (適応済み)							
マジックフォージ	3	3	DR直前		自身	自動成功	1シーン1回	
効果:	魔法攻撃のダメージに+ (SL*2) + (マジックエッジのSL*3) Dする							
マジックブラスト	3	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果:	メインプロセスまで、「タイミング:メジャー」「対象:単体」の魔術の対象を「対象:(マジックブラストのSL*2)体」に変更する							
チャネリング	1	1	セットアップ		自身	自動成功		
効果:	「セイクリッドダンス」を同時に使用可能になる							
ブーストマジック	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果:	使用ターンのメインプロセス終了まで、魔法ダメージに+「感知」							
エキスパート	1	3	マイナー		自身	自動成功		
効果:	メインプロセス終了まで「タイミング:メジャーアクション」の魔術判定に+1d							
マスターマジック	5		パッシヴ		自身			
効果:	魔法ダメージに+ (SL*5)							
マジックエッジ	3		パッシヴ		自身	自動成功		
効果:	マジックフォージの効果に+「SL*3d」							

ダイブ群島出身のカンナギ。
 カンナギではあるが、神官というよりも魔導士としての力の方が強い(神官としての知識がないわけではない)。
 そのため、神官として神に祈りをささげるよりも、神の力で魔族を倒し、人々の安寧を守る道を選び、修行のため、故郷を出た。
 年齢の割には小柄なほうであるため、小さい、というワードには非常に敏感。もしもその言葉が自分に向けられたものであろうものなら……。それを除けば、人柄もよく、好印象を抱くことができる人間……とはいえ、多少、ひねくれた考え方をするのだが。

所属ギルド「満貫全席」 (<https://charasheet.vampire-blood.net/4031240>)
<https://charasheet.vampire-blood.net/2124904>

アイテムスキル
 クラスアイテム: カンナギ
 セイクリッドダンスの使用中、HP/MP回復、ダメージ増加/軽減を行う「種別:呪符」のアイテムの効果に+1d
 クラスアイテム: ミスティック
 魔術判定に+1d (反映済み)

魔術判定
 エアリアルスラッシュ
 6d+23 (バフなし)
 7d+23 (エキスパート/セイクリッドダンス)
 8d+23 (エキスパート+セイクリッドダンス)
 シャドウスフィア
 5d+23 (バフなし)

キャラクター名
トウマ

プレイヤー名

所持品

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フライト	2	4	メジャー	至近	単体	魔術		
効果:	対象を飛行状態にし、移動力に「+SL*5」m。対象がマイナーで解除宣言するか、シーン終了まで持続							
ブラインドフォールド	1	12	判定直前	20m	単体	自動成功	1シーンSL回	
効果:	対象者が行う判定に-1d							
エンチャントウェポン: 闇	1	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	シーン終了まで対象の武器攻撃に対するリアクションに-1d、ダメージを閾属性の魔法ダメージに変更							
シャドウスフィア	3	12	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術		
効果:	魔法攻撃を行う。ダメージは2d+20(閾属性の魔法ダメージ)を与え、HPIに1点でもダメージがあれば威圧を与える							
スタイル: キドウ	4	6	効果参照		自身			
効果:	魔法攻撃と同時に使用。魔法ダメージに+「SL*3」する							
テンペスト	1	12	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1d、ダメージは2d+20(風属性の魔法ダメージ)を与える							
ルインストーム	4	18	メジャー	30m	単体	魔術		
効果:	魔法攻撃を行う。ダメージは(SL+1)d+50(風/閾属性の魔法ダメージ)を与え、HPIに1点でもダメージがあれば威圧を与える							
エンサイクロペディア	1		セットアップ		自身	自動成功		
効果:	セットアップでエネミー識別を使用可能となる							
コンコーダンス	1		パッシブ		自身			
効果:	「対象: 場面(選択)」 「射程: 視界」のすべての対象にエネミー識別を行える。エネミー識別判定は1回だけ行い、各エネミーの「識別値」と比較し、成功/失敗を決定する							
精霊の友	3		パッシブ		自身			
効果:	無属性以外の魔法攻撃のダメージに+(SL*7)する							
クイックサーチ	1	5	セットアップ		自身	自動成功	セットアップ回	
効果:	エンサイクロペディアと「タイミング: セットアップ」のスキル1つを使用する。使用する順番は使用者が決定する							
エリュダイト	1		パッシブ		自身			
効果:	知力判定のダイスを増やす一般スキルの効果を、「判定に+2dする」に変更する(反映済み)							
ハイウィズダム	3		パッシブ		自身			
効果:	知力判定の達成値に+(SL*2)する(反映済み)							
トゥルースサイト	1		パッシブ		自身			
効果:	エネミー識別に成功した際、そのエネミーの物理・魔法防御の値も知ることができる							
ディスマントル	2	8	セットアップ	20m	単体	知力		
効果:	対象と知力対決を行い、勝利した場合、対象の物理・魔法防御をラウンド終了まで-(SL*3)(最低0)する							
	1							
効果:								
	1							
効果:								
マジックノウリッジ	1				自身			
効果:	魔術に関する知識判定に+2d							
モンスターロア	1							
効果:	エネミー識別判定に+2d							
インテンション	1							
効果:	最大MPに+CL(適応済み)							
シックスセンス	1				自身			
効果:	奇襲攻撃を受けた際、-1Dせずにリアクションできる							
トレーニング: 筋力	1		パッシブ		自身			
効果:	筋力の基礎能力値に+3(反映済)							

